

Уничтожая нежить, я пробивался вглубь к высокоуровневым монстрам, и было видно, что территория смерти не закончится так скоро. Я расчищал монстров 23 уровня на небольшом холме, с которого мне открывался вид на огромную метеоритную впадину. В центре впадины лежал невероятных размеров камень нежно зеленого света, который прекрасно освещал всю округу. Вокруг метеорита слонялась различная нежить, которая что-то таскала к камню, но из-за расстояния рассмотреть ничего не удалось.

Благодаря Мике и ее подгону трех книг навыков, у меня теперь были три новых заклинания, одно из которых было идеально против нежити:

Малое Очищение Души.

Ветвь Жизни.

10\10

Мгновенный урон по одиночной цели - 2000*(атака\5)

Расход маны - 200 МП.

Перезарядка - 1 секунда.

Я уже успел его прокачать до максимума первого ранга. Все же двойной каст против мобов выше тебя уровнем - чит. Это заклинание было мгновенным, как и МХР, но ее эффекты очень сильно различались в зависимости от цели. Если это было живое существо без проклятий на душе, то урона могло и не быть вовсе. Но, совсем другая история, когда целью становится нежить и любая тварь, имеющая на своей душе эффект проклятия (как например куклы крови, которые оставляют после себя вампиры, укусившие противника, а затем его убившие). Урон возрастал по экспоненте в зависимости от силы и старости нежити. В моем случае хватало 1 МОД на любого встречного монстра класса нежить, или ее элитную версию.

Из-за продолжительного нудного фарма и путешествия, я немного подрамяк и меня стала захватывать скука. Поэтому, я решил исследовать кратер, оставшийся от метеорита в одиночку. Хотя монстры тут были все сплошь 25+...

Тут много магов, не спеши.

«Принял.» - ответил я Джи, повысив немного свою внимательность и аккуратность.

Дорога к самому кратеру не заняла много времени, но вот поиск спуска... Я сто тысяч раз проклял свою непредусмотрительность. Если бы мой инструктор по выживанию узнал, что я не собрал и не таскаю с собой Набор Выживания в Дикой Местности... По моему телу пробежала дрожь от таких мыслей и я поклялся себе его обязательно собрать и всегда обновлять! Но,

сейчас, мне нужно было искать спуск.

МИРОВОЕ ОПОВЕЩЕНИЕ!

Деревня №8 была стерта с лица Ерф.

МИРОВОЕ ОПОВЕЩЕНИЕ!

Деревня №1412 была стерта с лица Ерф.

«Что за?...» - удивился я, услышав тревожные фанфары системы. - «Деревни были стерты? Как? Даже если бы все Игроки слились до нуля, и потратили свою жизнь на перерождение в Смертного Игрока, а потом сдохли, марионетки должны были бы продолжить развивать точку телепортации...»

Думаю, тут два варианта. Первый - это какие-то чудовища развалили деревни. Второе - игроки сделали это сами.

«Точки всегда находятся в низкоуровневых локациях... Хотя... Ну, не может быть! Нет! Скорее всего игроки сотворили что-то такое...»

Судя по твоим мыслям... Это как вообще? Заяц?

«Ну, ходит легенда... Короче, в школе мы травили байки о Мутанте Зайце первого уровня, который обязательно нападет на тебя, если ты не будешь таскать с собой морковку...»

Иии?

«И я со страху полгода таскал с собой морковку!»

Я не об этом. Тот случай я помню. Ты еще так бережно ее вешал себе на пояс... Я к тому, как это связано с уничтожением?

«Ничего от тебя не скроешь... Эта легенда о Мутанте Зайце берет начало с истории Проклятых Земель Ошоу. Когда новички прибыли на точку, они попали в странное низкоуровневое место, где было много плотоядных зайцев. Так вот там был один заяц, который имел приставку «мутант». Первоуровневые игроки, увидев его, накинулись на него толпой, но толи руки у них были из жопы, толи заяц был силен, но все игроки проиграли, отправившись на респ. В то же время заяц, получил за каждого убитого игрока по половине уровня. Но, мало того, когда он получил пятый уровень, он стал мини-боссом и отправился патрулировать локацию с зайцами. А она, как ты помнишь, была вокруг точки призыва. Низкоуровневые игроки умирали пачками, а Мутант Заяц рос, становясь боссом, мест-боссом... Через неделю он стал настолько силен и

доминировал над локацией, что игроки не могли выйти. Они обратились к марионеткам за помощью. Тут происходит небольшой провал по моему мнению, но история гласит, что заяц смог завалить отряд марионеток и превратиться в Мутировавшего Дикого Босса. После этого Заяц уничтожил точку призыва.»

Ну... Звучит правдоподобно.

«Только вот представь себе стечение обстоятельств?» - я усмехнулся наивности Джи. - «Первое - криворукие игроки. Ладно, тут я сделаю скидку, что в точку призыва могло позакидать стремных криворуких крафтеров. Второе - мутант. Это редкость. Большая редкость. Каждый мутант записан в Радужной Великой Книге Монстров. И каждый мутант это потенциально новый вид монстров, которым Система может выделить свой ареал обитания размерами... Да любыми размерами. Все решит сила мутанта. И Третье - слабые марионетки, которые проиграют мутанту. Марионетки не так тупы, как кажется со стороны. Они все видят и все подмечают. В случае опасности, они сделают все, и используют все доступные возможности. А у них их хватит на убийство десятков боссов...»

Все равно, для меня это звучит реальнее, чем то, что игроки разрушили деревню.

«Здесь все проще. Сектанты. В отличии от фракций, они живут по своим принципам и устоям. Их полубоги и Боги порой настолько сильны, что даже основным божествам фракций приходится считаться с ними.» - я немного задумался. - «Взять к примеру сектантского Бога Таркова. По истории БМ, он был одним из Первых Темных Богов, но он пал, и стал богом Секты Прона. Эта секта просуществовала почти пятьсот лет, пока все Светлые и Темные Боги не выжгли ее каленым пламенем, а самого Таркова отправили в системную темницу на вечное заточение. Так вот.. Я к чему про Тарка. Этот Бог мог передавать свою божественную силу через секс. Ерф, это новая земля, но все равно на ней действуют правила БМ. Если устроить определенный ритуал и принести нужное количество жертв и ингредиентов, то Бог откликнется. Так что шансы, что Секты разрушили деревни, выше.» - мастерски уел я Джи.

Ботаник!

- Ах... - но не успел я ответить на такую колкость, как почувствовал, что Джи ушел в глубины сознания. - Еще и обиделся... Ахахаха!

Пытаясь вызвать Джи на продолжение беседы, я продолжал исследовать кратер в поисках спуска. Удача улыбнулась мне только на другой стороне кратера, где бродили монстры 30+, которые уже не умирали с одного моего выстрела, и мне приходилось долго и упорно расстреливать их. Или ждать отката МОД, чтобы убить их за три-четыре выстрела.

Спуск был кривоватым, но по нему спокойно бродила нежить, поэтому, можно было быть уверенным, что он не обвалится в критический момент. Очистив верхнюю часть спуска от монстров, я обнаружил, что на 20-ти метрах спуска появилось черное пятно, символизирующее о том, что этот кратер - подземелье.

<http://tl.rulate.ru/book/5222/780731>